

« L'ŒIL NOIR »
RENCONTRE LES
« DÉFIS FANTASTIQUES »



Une variation de jeu par Bruno VIGNOLI

Jouez aux « Défis Fantastiques » avec les règles de L'Œil Noir...

CONVERSION DE REGLES POUR JOUER AUX "DEFIS FANTASTIQUES" AVEC LES REGLES DE "L'ŒIL NOIR"

I - INTRO

Quand une caractéristique appartient à l'œil noir, il sera noté à coté (ON).

Quant il s'agit plutôt d'une caractéristique d'un défis fantastique, ce sera (DF).

Pour jouer à un défis fantastique avec les règles de l'œil noir, il faudra quand même lire les règles du livre de la série défis fantastique auquel vous voulez jouer, de manière à adapter au mieux la conversion de règles. Les règles de conversion doivent être malléables, élastiques, et donc, il faudra que le héros réfléchisse parfois comme un MJ pour adapter une situation donnée.

Par exemple :

Le héros doit tenter sa chance. Ceci correspond en fait à une épreuve, mais si le paragraphe n'indique pas les circonstances de cette épreuve, comment savoir quelle qualité tester ? Voici la solution. Il suffit de noter les 2 numéros de paragraphes, correspondant respectivement à la réussite et à l'échec de l'épreuve. Ensuite, il faut se rendre au paragraphe où se situe la réussite de l'épreuve, et en déduire d'après le texte, quelle qualité on doit tester. Enfin, il faudra se rendre au paragraphe correspondant à la réussite ou à l'échec de cette épreuve. (Que vous avez notés précédemment). C'est un peu ennuyeux, mais il me semble que c'est le seul moyen de gérer cela. Voici maintenant les différentes règles d'adaptation de (DF) vers (ON).

II - DEFINIR LES CAPACITES DES ENNEMIS

- L'énergie vitale de l'adversaire (ON) correspond à l'endurance (DF) X 2
- La valeur d'attaque (ON) correspond à : $(\text{habileté} + (\text{habileté}/2))$ (DF). Il faudra arrondir la valeur (éventuellement) en dessous.
- La valeur de parade (ON) sera égale à la valeur d'attaque (ON)-1D6. (Il faudra donc lancer un 1D6 pour savoir exactement ce qu'il en est. Cette valeur sera ensuite fixe jusqu'à la fin du combat, et n'est valable QUE pour l'ennemi pour lequel cette valeur à été calculée.
- Le courage (ON) sera plus aléatoire. Dans le cas où il s'agit d'un monstre "animal" de grande taille ou très dangereux, il sera égal à 2D6+6. Sinon, ce sera tout simplement 3D6.
- Les points d'impact (ON) seront calculés de la manière suivante :
 - Pour un humanoïde armé, ce sera la valeur de son arme (selon les livre des règles).
 - Pour un humanoïde sans arme, la valeur des PI est de 1D6 d'office.
 - Pour une créature utilisant des griffes, des crocs, ou quelque chose dans le style, les PI seront égaux à 2D6
 - Enfin, pour un ennemi possédant une arme magique, le pouvoir de cette arme sera calculé avec la formule $1D6+n$. (avec "n"=2D6, qui seront lancés avant le combat).
- La protection de l'adversaire (ON) dépendra des armures qu'il porte. Si ce n'est pas précisé dans le livre des règles de l'ON, la protection sera de 1D6-2.
- Enfin, la classe de monstre (ON) sera calculée de la manière suivante : $(EV/10)+AT+(CO/3)$ (+n si le monstre possède une arme magique)

III - BONUS / MALUS

- Un bonus/malus d'habileté (DF), sera appliqué selon ces règles :
 - S'il s'agit d'une arme ou d'une protection magique, la valeur d'attaque ou de parade (ON) sera modifié d'autant de points que le bonus/malus devrait être appliqué à l'habileté (DF). Bien entendu, une arme modifiera l'attaque, et une protection modifiera la parade.
 - Si ce n'est pas le cas précédent, c'est la valeur d'adresse qui sera modifiée (ON).
- Un bonus/malus d'endurance (DF) sera considéré comme un bonus/malus sur l'énergie vitale du héros. (ON).
- Un bonus de chance octroiera au héros le double de points d'aventure. C'est à dire que pour 1 point de chance gagné, le héros gagnera 2 points d'aventure. Par contre, les malus de chance ne seront pas pris en compte.

IV - EPREUVES

Dans le cas où il est demandé de lancer les dés pour voir si le héros est assez habile, ou s'il s'agit de tenter sa chance pour éviter un piège, il faudra donc faire comme cela a été expliqué dans l'introduction. C'est au héros de jouer les MJ pour savoir quelle est la qualité qu'il doit tester. (En fonction de ce qui est dit dans le livre (DF)). Par contre, on peut pimenter le jeu en ajoutant cette règle : ce sera une épreuve +/- n. (avec $n=1D6-3$).

V - REPAS/POTIONS

- Vous devez respecter les règles de DF pour les repas, mais il faudra convertir les bonus d'endurance (DF) de la manière suivant :
1 Points d'endurance gagné (DF) = 1 Point d'énergie vitale gagné (ON).
- Pour les règles sur les potions, vous possédez bel et bien les potions (au choix) qui vous sont données (éventuellement) au début du livre DF.

Voici comment fonctionnent les potions :

- Potion d'adresse : Votre adresse (ON) sera augmentée de 2 points durant 7 paragraphes (ou 7 tours de jeu si vous conservez la potion).
- Potion de vigueur : Votre énergie vitale (ON) sera revenue à son total de départ
- Potion de bonne fortune : Durant 7 paragraphes (ou 7 tours de jeu si vous conservez la potion), vos valeurs d'attaque et de parade seront chacune augmentées respectivement de 2 points.

Bien entendu, c'est règles ne seront prise en compte UNIQUEMENT si elle le sont dans le livre DF.

VI - ATTRIBUTION DE POINTS D'AVENTURES

Comptez une moyenne de 80 à 120 Points d'Aventure en fonction de la difficulté du livre DF.

ADAPTATION PAR Bruno
www.exeproject.com